NES-4V-FAH

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

MEGA MAN 4

MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

Ⓣ

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts.
Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

PRECAUTIONS D'EMPLOI

1) Ceci est un jeu de haute précision. Il ne doit pas être rangé dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Evitez de le cogner ou de le laisser tomber. Ne le démontez pas.
2) Evitez de toucher aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité et ne les salissez pas. Cela pourrait endommager la cartouche et/ou la console NES.
3) Ne le nettoyez pas avec du benzène, des solvants à peinture, de l'alcool ou d'autres produits similaires.
4) En dehors des périodes d'utilisation, rangez la cartouche dans son boîtier de protection.
5) Vérifiez que le connecteur latéral de la cartouche ne comporte aucun corps étranger avant de l'introduire dans votre console NES.
6) Assurez-vous que votre console NES est toujours hors tension avant d'insérer ou de retirer une cartouche.

Remarque: Ayant pour objectif de perfectionner ses produits, Nintendo se réserve le droit de modifier sans préavis les caractéristiques de jeu et la conception de ses systèmes.

Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu MEGA MAN 4* pour votre Nintendo Entertainment System™.

Nous vous conseillons de lire attentivement ce manuel afin de tirer le plus grand profit de votre nouveau jeu. Puis rangez-le soigneusement pour vous y reporter par la suite.

TABLE DES MATIERES

POUR COMMENCER 4
UNE INVITATION AU DÉSASTRE! 5
COMMANDES DE MEGA MAN 6
LA BATAILLE COMMENCE 7
UNE MEGA PUISSANCE! 8-9
UN PEU D'AIDE DE VOS AMIS 10-11
UTILISEZ VOTRE MOT DE PASSE 12
LES CHEFS ROBOTS 13
LES ATOUTS DU VAINQUEUR 14

TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 1992 Nintendo Co., Ltd.
★ MEGA MAN 4 is a trademark of CAPCOM
© 1991 CAPCOM
Licensed from CAPCOM to Nintendo Co., Ltd.

POUR COMMENCER

1. Placez votre cartouche Mega Man 4 dans votre console NES et mettez cette dernière sous tension. Regardez les écrans retraçant l'historique pour connaître les origines secrètes de Mega Man. Si vous désirez sauter ces écrans, appuyez sur le Bouton **START**.
2. Sur l'écran Titre, vous pouvez, soit commencer une nouvelle partie, soit reprendre une partie précédente en utilisant un mot de passe.

   Pour commencer une nouvelle partie, mettez la flèche en regard de **PRESS START**, puis appuyez sur le Bouton **START**.

   Pour reprendre une partie précédente, reportez-vous à la section *Utilisez votre Mot de Passe* plus loin dans ce manuel.
3. L'écran suivant vous présente les portraits des Chefs Robots du Dr Cossack. Utilisez la manette multidirectionnelle pour mettre en surbrillance le chef robot avec lequel vous voulez vous battre. Appuyez sur le Bouton **A** et préparez-vous à la bagarre !
4. Pour terminer le jeu à n'importe quel moment, il vous suffit de mettre votre console NES hors tension et de retirer votre cartouche de jeu.

UNE INVITATION AU DESASTRE !

Un an après la destruction de Gamma, un message mystérieux arrive au laboratoire du Dr Light ...

Bonsoir, Dr Light. Permettez-moi de me présenter- Je suis le Dr Cossack. Il se peut que vous n'ayez jamais entendu parler de moi jusqu'ici. Mais bientôt, mon nom sera célèbre dans tout l'univers.

Depuis des années, vous êtes considéré comme l'inventeur de robots le plus génial du monde, alors que mes propres créations robotiques sont totalement ignorées. Cette situation ne peut plus durer. Le monde doit prendre conscience de mon génie !

Depuis ma citadelle sibérienne, j'ai envoyé huit de mes robots les plus puissants afin de détruire Mega Man, ce fauteur de troubles métallique. Une fois sa destruction achevée, j'exposerai son corps désarticulé à la face du monde entier. C'est alors seulement que je pourrai être reconnu comme le plus grand concepteur de robots de tous les temps.

Dr. Cossack

LES COMMANDES DE MEGA MAN

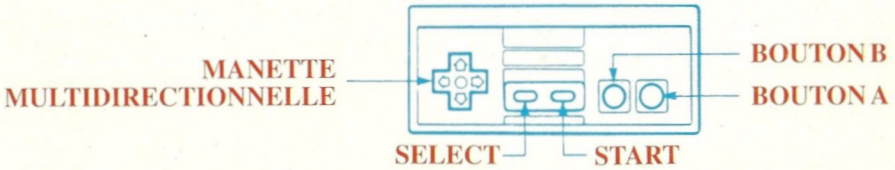
Pour aller à gauche ou à droite : Appuyez sur Gauche ou sur Droite de la manette multidirectionnelle.

Pour monter ou descendre : Appuyez sur Haut ou sur Bas de la manette multidirectionnelle.

Sauter : Appuyez sur le Bouton **A**.

Glisser : Appuyez sur Bas de la manette multidirectionnelle et tapez sur le Bouton **A**. Mega Man glissera droit devant lui.

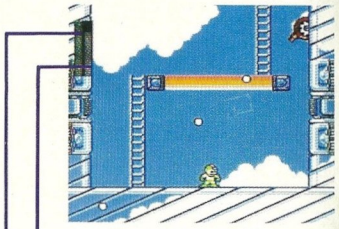
Faire feu : Appuyez sur le Bouton **B**. Maintenez ce bouton enfoncé pour donner de l'énergie au Mega Buster.



LA BATAILLE COMMENCE !

Des vagues successives de machines métalliques sans âme déferlent vers vous. Rassemblez toute la puissance du Mega Buster pour les faire fondre sur place. Recueillez des pastilles d'énergie et des capsules d'armes afin de conserver vos forces. Gardez l'oeil sur votre compteur d'énergie en haut à gauche de l'écran. Car la perte de votre énergie, signifie aussi la perte de votre vie !

Courez, sautez et grimpez à travers des dédales de corridors tordus jusqu'à l'antre du chef robot. Votre arrivée déclenche une bagarre cybernétique, à laquelle seul l'un de vous deux survivra. Bombardez sans arrêt le chef robot avec vos armes jusqu'à ce que son énergie s'épuise. Dès qu'il est neutralisé, prenez son arme et ajoutez-la à votre arsenal. Vous êtes maintenant prêt à affronter une autre création dingue du Dr Cossack.



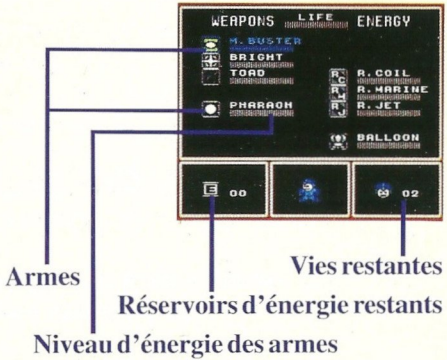
Niveau d'Energie

Niveau d'Energie de l'Arme

UNE MEGA PUISSANCE !

Mega Man dispose de tout un arsenal d'armes de haute technologie, dont le miraculeux Mega Buster ! Vous pouvez inspecter votre boîte d'armes à n'importe quel moment en appuyant sur le Bouton **START**. A l'intérieur de celle-ci, vous verrez l'ensemble des armes, des réservoirs d'énergie et des vies supplémentaires que vous avez recueillis. Appuyez sur la manette multidirectionnelle dans n'importe quelle direction pour choisir l'arme que vous voulez mettre en service, et appuyez ensuite sur le Bouton **A**. Quand vous revenez à l'action, Mega Man sera équipé de cette arme.

Dans chaque zone, Mega Man doit lutter pour se tailler un chemin à travers un interminable déploiement d'androïdes anarchistes. Tout en réduisant ces rebelles robotiques à néant, il peut découvrir divers objets spéciaux qui l'aideront au cours de son périple.



MEGA PUISSANCE ! (suite)

Pastilles d'Energie : Ces pastilles augmentent le niveau d'énergie de Mega Man.

Capsules d'Armes : Ces capsules augmentent le niveau d'énergie de l'arme spéciale actuellement utilisée par Mega Man. Elles n'ont pas d'effet sur le Mega Buster.

Réservoirs d'énergie : Ces réservoirs d'énergie liquide fort utiles aident Mega Man à refaire son plein d'énergie. Il peut les stocker jusqu'à ce qu'il en ait besoin.

1-UP : Les 1-UPs donnent une vie supplémentaire à Mega Man.

Adaptateur Ballon : Cet adaptateur permet à Mega Man de lancer des petites plates-formes volantes.

Adaptateur Filin : Cet adaptateur permet à Mega Man d'accrocher un filin à un rebord ou à un plafond. Une fois accroché, le filin le tire vers le haut.

UN PEU D'AIDE DE VOS AMIS

Face à Mega Man, les forcenés croqueurs de métal du Dr Cossack ne font pas le poids. Mais il arrive que même un super-héros cybernétique ait besoin d'aide de temps à autre. Aussi le Dr Light lui a-t'il envoyé quelques renforts robotiques — à titre de précaution. Il est possible d'appeler Rush, le chien de Mega Man, en utilisant la boîte d'armes et de le transformer en une variété de puissants engins !

Rush Ressort Rush se transforme en tremplin pour vous catapulter par-dessus les obstacles.

Rush Marin Rush se transforme en sous-marin pour vos voyages aquatiques.

Rush Jet Rush devient un traîneau à réaction pour vous entraîner dans les airs.

REMARQUE : Le Rush Ressort est la seule option disponible au début du jeu. Pour obtenir Rush Marin et Rush Jet, il faut détruire certains robots.

UN PEU D'AIDE DE VOS AMIS (suite)

Pour activer l'un des engins de Rush, appuyez sur le Bouton **START** et faites apparaître la boîte d'armes. Appuyez sur n'importe quelle flèche de la manette multidirectionnelle pour choisir l'engin que vous voulez utiliser. Ensuite, appuyez sur le Bouton **A** pour le mettre en service.

Une fois de retour au combat, appuyez sur le Bouton **B** pour appeler Rush qui viendra se placer près de vous. Sautez-lui dessus tout simplement et vous voilà parti !

Dans certains niveaux, Flip-Top, la valise cybernétique du Dr Light vous attend. Quand vous la voyez, marchez tout simplement dessus : elle vous lancera un objet de P-Up. Quand son compartiment est vide, Flip-Top retourne automatiquement au laboratoire du Dr Light pour faire le plein.

UTILISATION DU MOT DE PASSE

Chaque fois que vous faites disparaître un chef robot du Dr Cossack, vous êtes gratifié d'un mot de passe secret. A l'aide d'un crayon et d'un bout de papier, recopiez la position des points dans la grille. Quand vous avez fini, rangez soigneusement votre mot de passe.

La prochaine fois que vous jouerez à Mega Man 4, vous pourrez reprendre à partir de l'endroit où vous avez reçu votre mot de passe. Procédez comme suit :

1. Sur l'écran Titre, placez la flèche en regard de **PASSWORD** (MOT DE PASSE), et appuyez sur le Bouton **A**.
2. Quand la grille vide apparaît, positionnez, au moyen de la manette multidirectionnelle, les "parenthèses" sur l'emplacement correspondant à votre premier point. Appuyez sur le Bouton **A** pour placer le point. Pour l'effacer, appuyez à nouveau sur le Bouton **A**.
3. Une fois que vous avez placé chacun des six points de votre mot de passe, positionnez les "parenthèses" sur **END** (FIN), et appuyez sur le Bouton **A**. Si le mot de passe est correct, le jeu reprend à partir de l'endroit où vous l'aviez laissé.

CHEFS ROBOTS

PHARAOH MAN
(LE PHARAON)

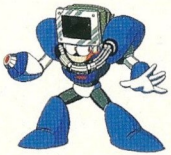
TOAD MAN
(LE CRAPAUD)

BRIGHT MAN
(LE MALIN)

DIVE MAN
(LE PLONGEUR)

RING MAN
(LA SONNETTE)

DRILL MAN
(LA PERCEUSE)



DUST MAN
(LA POUSSIERE)

SKULL MAN
(LE SQUELETTE)

LES ATOUTS DU VAINQUEUR

1. Pour réunir toute la puissance du Coup du Pharaon, appuyez sur le Bouton **B** jusqu'à l'apparition d'une gigantesque boule de feu au-dessus de la tête de Mega Man. A ce moment-là, relâchez le bouton pour envoyer la boule de feu à toute allure en direction de votre adversaire .
2. Quand vous avez terminé un niveau, vous avez le droit de le rejouer au cas où vous auriez raté quelque chose la première fois. Mais le chef robot NE vous attendra PAS cette deuxième fois.
3 Chargez le Mega Buster pendant que vous courez. De cette façon, vous disposez de la Mega Puissance quand vous en avez besoin.
4. Si vous êtes atteint par un adversaire, vous devenez invincible pendant un bref instant. Profitez-en pour franchir les obstacles difficiles.

[0493NSF]

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

NINTENDO FRANCE garantit la cartouche destinée à l'utilisation de la NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM pendant une période de **180 jours** à compter de la date d'achat. La garantie couvre les pièces et la main d'œuvre ainsi que les frais de port retour. **NINTENDO FRANCE** réparera ou remplacera gratuitement à son choix, toute pièce ou matériel défectueux.

Pour tout problème rencontré, appelez le **SOS NINTENDO au 16 (1) 34 64 77 55** et un conseiller technique vous orientera. Si le conseiller ne peut résoudre le problème par téléphone, adressez-nous directement votre cartouche en recommandé et en port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat, ou du bon de garantie dûment rempli à :

NINTENDO S.A.V.
BP 797
95004 CERGY PONTOISE CEDEX

N'oubliez pas de mentionner clairement vos nom, adresse et téléphone ainsi qu'une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou du bon de garantie correctement rempli, ou celles dont la garantie est périmée seront réparées à la charge du client, suivant le tarif en vigueur. **NINTENDO FRANCE** vous fera connaître par écrit le coût de la réparation ou du remplacement de la pièce défectueuse. Un chèque ou un mandat pour le montant correspondant, libellé à l'ordre de **NINTENDO FRANCE**, devra être joint à votre envoi.

Cette garantie ne s'appliquera pas si la cartouche a été détériorée par une cause étrangère au matériel, endommagée par négligence, accident, usage abusif, utilisation d'accessoires non agréés par **NINTENDO FRANCE**, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

En tout état de cause, la garantie légale concernant les défauts et vices cachés s'appliquera dans les conditions des Articles 1641 et suivants du Code Civil.

Pour toute information sur les jeux Nintendo, appelez le **S.O.S. NINTENDO** au **16 (1) 34.64.77.55.** Si vous avez un Minitel, **3615 NINTENDO**, 24h/24h, 7 jours/7.

[0493NSB]

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

NINTENDO REPAIR SERVICE («NINTENDO») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO Game Pak («CARTOUCHE») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 180 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît pendant cette période, NINTENDO soit réparera, soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à :

NINTENDO REPAIR SERVICE
Trade Mart, B.P. 271
1020 Bruxelles
BELGIQUE

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de NINTENDO soit réparées soit remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez nos services au no. 02-478.90.48, extension 60/61 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif ou si elle a été modifiée après acquisition.

POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU

CONTACTEZ NOTRE HOTLINE SOS NINTENDO

Les robots-mutants entravent votre progression ?
Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes ?
Vous êtes bloqué dans un niveau ?
Vous êtes perdu dans un labyrinthe ?

N'hésitez pas et appelez un de nos conseillers en jeux !
Pour vous, il fera l'impossible ! Ce sont des méga-pros
et ils vous sortiront des difficultés les plus incroyables.

POUR NOUS CONTACTER :

EN FRANCE

(16 1) 34 64 77 55

DU LUNDI AU SAMEDI, DE 9H à 19H

(18H LES VENDREDI ET SAMEDI)

ou 24H sur 24,

3615 NINTENDO

EN BELGIQUE

02/478.92.08

DU LUNDI AU VENDREDI

DE 14H A 18H

[0493]

Mot Depasse

A 3-5 B2-C2-E3-F2
A 3-B3-C2-C5-E3-F2
A1-3 C1-5-E3-F2
A1-3 C4 5 D4 F2
A1 B4 C5 D2 F2-3
A1 B4 C5 E2 4 F3

A1-4 C5 E2-6 F3
A1-4 B5 E2 F1 F3

Dit zegel waarborgt u, dat dit produkt door Nintendo is gecontroleerd en dat het qua constructie, betrouwbaarheid en entertainmentwaarde volledig aan onze hoge kwaliteitseisen voldoet. Let bij het kopen van spellen en accessoires altijd op dit zegel, zodat u verzekerd bent van een goed werkend Nintendo-systeem.

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

VOORZORGSMAATREGELEN

1) Deze cassette is een precisieprodukt. Bewaar hem daarom nooit op extreem warme of koude plaatsen. Sla of stoot er niet tegen, laat hem niet vallen en haal hem nooit uit elkaar.
2) Raak de elektrische contacten niet aan en voorkom dat deze nat of vuil worden, want dat kan schade aan de cassette en/of het Control Deck veroorzaken.
3) Maak de cassette nooit schoon met wasbenzine, terpentine, alcohol of andere vluchtige stoffen.
4) Bewaar de cassette in zijn doosje als hij niet in gebruik is.
5) Controleer steeds of er geen vuil of stof aan de elektrische contacten van de cassette zit voordat deze in het Control Deck wordt gestoken.
6) Let er op dat het Nintendo Entertainment System uit staat als deze cassette er in wordt gedaan of er uit wordt gehaald.

N.B.: Gezien ons voortdurende streven naar produktverbetering kunnen het ontwerp en de specificaties van het Nintendo Entertainment System zonder voorafgaande aankondiging worden gewijzigd.

Hartelijk dank voor het kopen van deze cassette met MEGA MAN 4* voor je Nintendo Entertainment System™.

Lees deze handleiding goed door voor je dit spel gaat spelen, want dan heb je er het meeste plezier van. Bewaar hem ook om er later iets in op te zoeken.

INHOUD

HET STARTEN VAN HET SPEL 22
UITNODIGING VOOR DE ONDERGANG! 23
DE BESTURING VAN MEGA MAN 24
HET GEVECHT BEGINT! 25
MEGAKRACHT! 26-27
EEN BEETJE HULP VAN VRIENDEN 28-29
HET GEBRUIK VAN HET PASWOORD 30
ROBOTLEIDERS 31
TIPS OM TE WINNEN 32

TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 1992 Nintendo Co., Ltd.
★ MEGA MAN 4 is a trademark of CAPCOM
© 1991 CAPCOM
Licensed from CAPCOM to Nintendo Co., Ltd.

HET STARTEN VAN HET SPEL

1. Doe de cassette met Mega Man 4 in het Nintendo Entertainment System en zet dit aan. Bekijk eerst het verhaal over de geheime oorsprong van Mega Man. Druk desgewenst op de startknop om deze schermen over te slaan.
2. Op het titelscherm kan worden gekozen voor een nieuw spel of voor het gebruik van een paswoord om door te kunnen gaan met een eerder gespeeld spel.

   Om met een nieuw spel te beginnen, moet het pijltje bij "PRESS START" worden geplaatst en vervolgens op de startknop worden gedrukt.

   Zie het hoofdstuk *Het gebruik van het paswoord* om door te gaan met een eerder onderbroken spel.
3. Op het volgende scherm verschijnen foto's van Dr. Cossack's robotleiders. Gebruik de vierpuntsdruktoets om de robotleider waartegen Mega Man het moet opnemen te laten oplichten en vervolgens op de **A** knop om onze held in actie te laten komen!
4. Om het spel op elk gewenst moment te beïndigen, moet het Nintendo Entertainment System worden uitgezet en moet de cassette daaruit worden verwijderd.

UITNODIGING VOOR DE ONDERGANG!

Een jaar na de vernietiging van Gamma arriveert er een mysterieuze boodschap bij het laboratorium van Dr. Light...

Goedenavond, Dr. Light. Staat u mij toe dat ik mijzelf even voorstel ik ben Dr. Cossack. Misschien hebt u nog nooit van mij gehoord, maar spoedig zal de hele wereld mijn naam kennen.

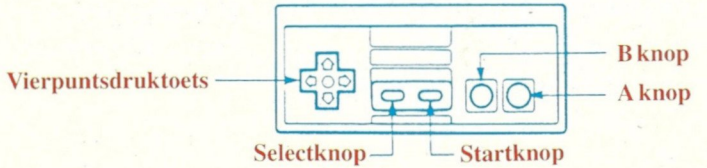
Al jarenlang wordt u geprezen als de grootste robotontwerper ter wereld, terwijl mijn robotscheppingen steeds volstrekt genegeerd zijn. Ik sta niet toe dat dit zo doorgaat. De wereld moet zich bewust worden van mijn genialiteit!

Vanuit mijn Siberische citadel heb ik acht van mijn sterkste robots erop uitgestuurd om die titanium probleemschopper, Mega Man, te vernietigen. Als ze die eenmaal hebben uitgeschakeld, zal ik zijn kapotte lijf aan de hele wereld laten zien. Pas daarna zal men mij erkennen als de grootste robotontwerper aller tijden!

Dr. Cossack

HET BESTUREN VAN MEGA MAN

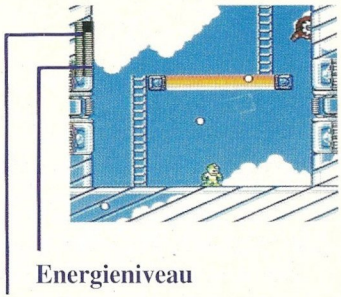
Om hem naar links of rechts te verplaatsen	Druk op de linker- of rechterkant van de vierpuntsdruktoets.
Om hem omhoog of omlaag te laten klimmen	Druk op de boven- of onderkant van de vierpuntsdruktoets.
Om hem te laten springen	Druk op de A knop.
Om hem te laten glijden	Druk op de onderkant van de vierpuntsdruktoets en op de A knop. Mega Man glijdt dan in de richting waarin hij staat.
Om hem zijn wapen te laten afvuren	Druk op de B knop. Houd de B knop ingedrukt om de Mega Buster op te laden met energie.



HET GEVECHT BEGINT!

Golf na golf van hersenloze metalen machines marcheert op Mega Man af. Zorg dat de Mega Buster vol energie zit en versmelt ze tot schroot. Laat Mega Man de energiebolletjes en de wapencapsules meenemen om op krachten te blijven. En houd de energiemeter links bovenin het scherm goed in het oog. Want als die energie op is, raakt Mega Man een leven kwijt!

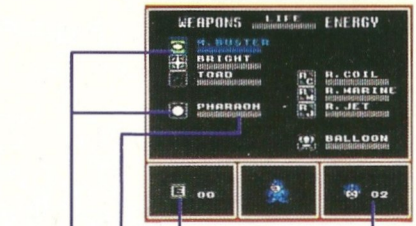
Laat hem door de doolhoven vol kronkelige gangen die naar de schuilplaats van de robotleider leiden rennen, springen en klimmen. Als hij daar aankomt, wordt het een cybernetisch knokfeest dat maar één van de twee kan overleven. Mega Man moet de robotmeester blijven bestoken met zijn wapens totdat zijn energie is uitgeput. Daarna moet hij, nadat de vijand is uitgeschakeld, diens wapen oppakken en aan zijn arsenaal toevoegen. Nu is hij gereed om het tegen nog zo'n gekke schepping van Dr. Cossack op te nemen.



MEGAKRACHT!

Mega Man beschikt over tal van zeer geavanceerde wapens, waaronder de wonderbaarlijke Mega Buster! Het wapenvak kan op elk gewenst moment worden bekeken door op de startknop te drukken. In dat vak zijn alle wapens, energietanks en extra levens te zien die Mega Man tot op dat moment heeft verzameld. Gebruik de vierpuntsdruktoets om het wapen uit te kiezen dat moet worden geactiveerd en druk op de A knop. Als Mega Man daarna weer in actie komt, is hij met dat wapen bewapend.

In elk level moet Mega Man zich door een eindeloze reeks anarchistische robotwezens heen vechten. Als hij deze robotrebellen naar de andere wereld weet te schieten, kan hij een aantal speciale voorwerpen vinden die hem tijdens zijn reis goed van pas kunnen komen.



MEGAKRACHT! (vervolg)

Energiebolletjes: Deze bolletjes verhogen Mega Man's energieniveau.

Wapencapsules: Deze capsules verhogen het energieniveau van het wapen waarover Mega Man op dat moment beschikt. Zij hebben geen effect op de Mega Buster.

Energietanks: Deze handige tanks met vloeibare energie vullen Mega Man's voorraad aan. Mega Man kan deze tanks opslaan tot hij ze nodig heeft.

1-Up: 1-Ups leveren Mega Man een extra leven op.

Ballonadapter: De ballonadapter maakt het Mega Man mogelijk kleine zwevende platforms te lanceren.

Draadadapter: Met de draadadapter kan Mega Man een draad naar een richel of een plafond afvuren. Als die vast zit, trekt de draad Mega Man recht omhoog.

EEN BEETJE HULP VAN VRIENDEN

Mega Man lust de metaal etende maniakken van Dr. Cossack rauw. Maar zelfs een cybernetische superheld heeft af en toe wat hulp nodig. Daarom heeft

Dr. Light Mega Man wat robotversterkingen gestuurd voor het geval dat...

Rush, Mega Man's trouwe hond, kan worden opgeroepen door het wapenvak te gebruiken. Hij kan ook in een aantal machtige machines worden veranderd.

Rushveer Rush verandert in een springplank om Mega Man over obstakels heen te helpen.

Rush Marine Rush verandert in een onderzeeër waarmee Mega man onder water kan reizen.

Rushjet Rush wordt een jetslee waarmee hemelhoog kan worden gereisd.

N.B: In het begin van het spel is de Rushveer de enige keuzemogelijkheid. De Rush Marine- en de Rushjet-adapters kunnen alleen worden gevonden door bepaalde robot-leiders te verslaan.

EEN BEETJE HULP VAN VRIENDEN (vervolg)

Om één van de Rush-machines te activeren, moet op de startknop worden gedrukt om het wapenvak te laten verschijnen. Gebruik de vierpuntsdruktoets om de gewenste machine uit te kiezen. Druk vervolgens op de **A** knop om die machine te activeren.

Als Mega Man weer terugkeert in een gevecht, druk dan op de **B** knop om hem Rush te laten roepen. Rush verschijnt dan meteen naast hem. Mega Man moet dan op hem springen en... daar gaan ze dan!

In enkele levels staat Flip-Top, de cybernetische koffer van Dr. Light, onze held op te wachten. Als Mega Man die ziet, moet hij recht op hem af lopen. Flip-Top werpt hem dan een "power-up"-voorwerp toe. Als zijn voorraad op is, gaat Flip-Top automatisch meteen terug naar Dr. Light's laboratorium om weer bij te laden.

HET GEBRUIK VAN HET PASWOORD

Elke keer als Mega Man één van Dr. Cossack's robotleiders weet uit te schakelen, wordt hij beloond met een paswoord. Noteer de plaats van de stippeltjes in de paswoordvakjes en stop die aantekening op een veilige plaats.

Als dan de volgende keer weer met Mega Man 4 wordt gespeeld, kan worden doorgegaan vanaf het punt waar het paswoord werd verkregen. Dat gaat zo:

1. Breng het pijltje op het titelscherm bij het woord **PASSWORD** en druk op de **A** knop.
2. Als de lege vakjes voor het paswoord verschijnen, gebruik dan de vierpuntsdruktoets om de haakjes naar de plaats van de eerste stip te brengen.

   Druk op de **A** knop om de eerste stip te plaatsen. Om deze te wissen, moet weer op de **A** knop worden gedrukt.
3. Zet, nadat alle zes de stippen in het paswoord zijn geplaatst, de haakjes bij **END** en druk op de **A** knop. Als het paswoord correct is, gaat het spel door op het punt waar het werd gegeven.

DE ROBOTLEIDERS

PHARAOH MAN
(FARAOMAN)

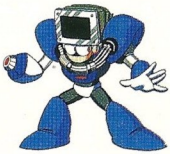
TOAD MAN
(PADMAN)

BRIGHT MAN
(HELDERE MAN)

DIVE MAN
(DUIKMAN)

RING MAN
(RINGMAN)

DRILL MAN
(BOORMAN)



DUST MAN
(STOFMAN)

SKULL MAN
(SCHEDELMAN)

TIPS OM TE WINNEN

1. Om het Faraoschot zijn volle kracht te geven, moet de **B** knop ingedruk worden gehouden totdat er een enorme vuurbal boven Mega Man's hoofd verschijnt. Laat zodra dat gebeurt de knop los om de vuurbal naar de vijand te sturen.

2. Nadat een level is uitgespeeld, is het mogelijk dat level opnieuw te spelen als de speler de eerste keer iets gemist heeft. Maar de tweede keer staat er geen robotleider Mega Man op te wachten.

3. Laad de Mega Buster op tijdens het rennen. Als dat gebeurt, beschikt Mega Man over Megakracht als hij die nodig heeft.

4. Als Mega Man door een vijand wordt geraakt, is hij heel even onoverwinnelijk. Laat hem die tijd benutten om langs moeilijke obstakels te komen.

[0493NSH]

180 DAGEN GARANTIE

Nintendo Entertainment System SPELCASSETTES

Nintendo Netherlands B.V. («Nintendo») garandeert aan de eerste consument-koper/gebruiker dat deze Nintendo Entertainment System spelcassette («cassette») gedurende 180 dagen na aankoop geen materiaal- of constructiefouten zal vertonen.

Als er toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 180 dagen garantie, zal Nintendo Netherlands B.V. de cassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze. Bel in geval van storing eerst de Nintendo Service (telefoonnummers hieronder). Als de monteur de klacht niet per telefoon kan oplossen, zal hij u adviseren de cassette aan uw dealer te retourneren, dan wel dit, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs op te sturen naar:

Nintendo Netherlands B.V.
T.a.v. Technische Dienst
Postbus 6123
4000 HC TIEL
NEDERLAND
Tel. 03440-14234

Nintendo Repair Service
Postbus 271
1020 BRUSSEL
BELGIË
Tel. 02-4789048

Cassettes die zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 180-dagen-termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van Nintendo Netherlands B.V. - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de Nintendo Service in Nederland - tussen 9.00 en 17.00 uur - onder nummer 03440-14234, of met de Nintendo Repair Service in België - tussen 14.00 en 17.30 uur - onder nummer 02-4789048.

Als na inspectie door de Nintendo Service blijkt dat het cassette niet kan worden gerepareerd, zal het naar u worden teruggezonden.

Deze garantie geldt niet als de cassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of als er veranderingen aan de cassette zijn aangebracht na de aanschaf.

Heeft u spelvragen? Bel de Nintendo Servicelijn!

In Nederland kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur en op zaterdag tussen 9.00 en 16.00 uur. Telefoonnummer 03440 - 32222.
In België kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 14.00 en 18.00 uur. Telefoonnummer 02 - 4789208.

VRAGEN OVER NES, SUPER NES OF GAME BOY SPELLEN?
BEL DE NINTENDO SERVICELIJN !

Hoe leuk videospellen ook zijn, als het niet lukt verder te komen, is de lol er snel af. Maar NES, Super NES of Game Boy bezitters zitten daar gelukkig niet mee! Die bellen gewoon de Nintendo Servicelijn:

In Nederland 03440 - 32222
In België 02 - 478 92 08

Dat kan in Nederland van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur en op zaterdag tussen 9.00 en 16.00 uur.
In België kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 14.00 en 18.00 uur.

De speladviseurs van Club Nintendo – de grootste club van de Benelux – weten altijd raad.

Even bellen dus... en gewoon weer lekker verder spelen!

[0493 HOL]

Nintendo®

DISTRIBUTED BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
FABRIQUE AU JAPON